

**Plan de cours N° : 256****Durée :** 3 jours (21h)**Participants**

Toutes personnes amenées à travailler sur la création et/ou la modification de plans existants.

**Pré-Requis**

Connaître les fonctionnalités de base de la 2D.

**Objectifs**

Connaître les fonctionnalités de base du logiciel.

**Méthode pédagogique**

Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques  
Support de cours fourni lors de la formation

**Moyens d'encadrement mis en oeuvre**

1 à 8 personnes maximum par session  
1 poste informatique par personne  
Une assistance post-formation, d'une durée d'un an, sur le contenu de la formation

**Moyens permettant de suivre son exécution et d'en apprécier les résultats**

Emargement par demi-journée  
Evaluation des acquis par mise en situation de travail  
Evaluation qualitative de fin de stage  
Remise d'une attestation individuelle de formation en fin de stage

**Assistance**

formateurs@atp-formation.com

**Adaptation à l'environnement de travail****Etudes des SCU et manipulations**

- Créer un SCU
- Déplacer un SCU
- Modifier sa position sur une pièce

**Créer des pièces simples**

- Boîte
- Cône
- Rectangle
- Cylindre
- Torre
- Sphère
- Biseau

**Commandes de création de volume**

- Extrusion
- Lissage
- Balayage
- Révolution

**Opérations booléennes**

- Soustraction
- Addition
- Union

**Définir les différentes vues à partir du volume**

- Projection
- Vue de face
- Vue de droite
- Gestion des types de lignes
- Gestion des noms de calques

**Définir les différents points de vue 3D**

- Vues sauvegardées
- Le view-cube

**Extrusion avec chemin**

- Création de tuyauterie
- Création de Chassis

**Modifications de solides**

- Modifier les longueurs
- Modifier les angles d'extrusion
- Modifier les couleurs

**Commande Alignée**

- Déplacer un objet 3D dans l'espace
- Combiner des rotations et des déplacements

**Commande de répétition**

- Les réseaux 3D
- Les rotations 3D

**Réseau 3D Gagner du temps**

- Commande de rotation 3D
- Commande déplacer 3D
- Commande de miroir 3D

**Mise en plan avec l'espace objet, espace papier**

- Disposition des vues projetées
- Positionnement des vues 3D

**Quelques notions sur le module de rendu photo réaliste**

- Texture
- Matériaux
- Lumières

**Les sorties traceur/imprimante****Trucs et astuces**